ゲームボーイ™専用カートリッジ

<ruby>取扱説明書</ruby>
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

サイドポケット

対戦型
1人でも遊べます

このたびは、データイースト・ゲームボーイ専用カートリッジ「サイドポケット」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

　また、ゲームの内容に関するお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。

サイドポケット

目次

ゲームを始める前に……2
操作方法……4
画面の見方……5
ゲームの始め方……6
ゲームの進め方……7
対戦型ゲームの遊び方……12
ビリヤード入門……18

ゲームを始める前に

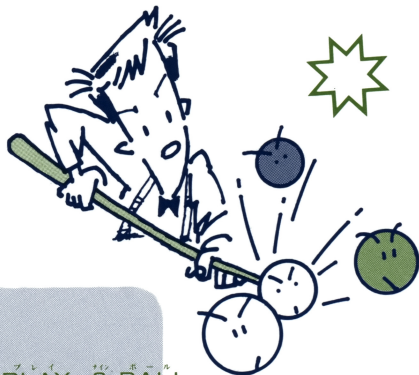
ゲームボーイ版「サイドポケット」は、本物のビリヤード・ゲームの持っているおもしろさを、そっくりそのままに楽しんでもらえるようにつくられています。ゲームは1人でも2人でも、また大勢でもプレイができます。とくに2人用ゲームには、ゲームボーイ版「サイドポケット」ならではの、オリジナル・ルールのゲームも入っています。

〔ゲーム・モード〕

1PLAY・9-BALL

ビリヤード・ゲームの中で、一番人気のあるゲーム。テーブルの上の9番のボール（9ボール）をポケットに落とすだけ、という簡単そうで奥の深いゲームです。（7ページ参照）

1PLAY・POCKET-GAME

腕自慢のハスラーにピッタリのゲーム。得点・技術に応じて4段階のクラスが設定されています。世界チャンピオンを目指してください。（8ページ参照）

2PLAY・9-BALL

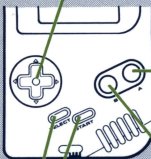
2台のゲームボーイを通信ケーブルでつないでプレイする9ボールです。小さなボールをめぐっての激しいテクニックの応酬(?)は本物ソックリ!?(14ページ参照)

2PLAY・POCKET-GAME

ゲームボーイ版「サイドポケット」ならではのオリジナル・ゲームです。的球をポケットに落とすと相手のポケットが塞がれてしまうという…!?
スピード? テクニック? 楽しみかたも多彩です。
(15ページ参照)

操作方法

《ゲーム画面の時》

✚ボタン　手球(自分の撞く球)の方向線を変える時に。

Ⓑボタン＋✚ボタン　手球の撞点(撞くポイント）を変える時に。

Ⓐボタン　パワーゲージが作動します。もう一度押すとパワーが決まり、手球がショットされます。

Ⓑボタン　的球の番号が表示されます。もう一度押すともとに戻ります。パワーゲージ作動中に押すと、パワーゲージを止めることができます。

スタートボタン　ゲーム中に押すと、途中経過画面に切り換わります。もう一度押すともとに戻ります。

セレクトボタン

《モード選択画面の時》

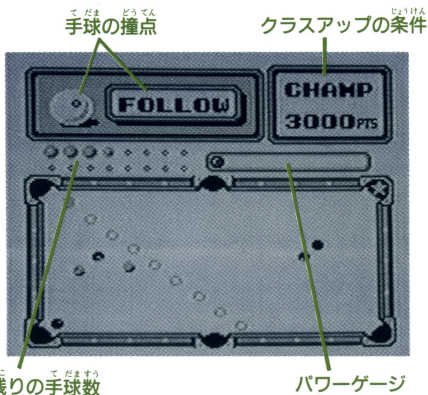
✚ボタン(左右)　モード、BGMなどを選択する時に。

Ⓐボタン　選んだモードなどを決定・実行する時に。

Ⓑボタン　選んだモードなどをキャンセルする時に。ただし、BGMを決定・実行するとキャンセルはできません。

※Ⓐ、Ⓑ、スタート、セレクトの４種類のボタンを同時に押すとリセットされます。また、細かな操作方法は、それぞれのページをご覧ください。

画面の見方

ゲームを進めるために必要な情報は、画面上部に表示されます。

※写真は《1PLAY・POKET-GAME》の画面です。他のモードでの画面は、表示内容が少し違っていますので、それぞれの遊び方のページをご覧ください。

ゲームの始め方

「サイドポケット」のカートリッジをゲームボーイ本体に正しくセットして、電源スイッチを入れてください。"Nintendo"、"DATA EAST"の表示につづいてタイトル画面が現れます。

●プレイ人数を決め（セレクト➡スタートボタン）、モード選択画面に切り換えます。

専用通信ケーブルが本体に正しく接続されていないと、《2PLAY》を選択することはできません。（12ページ参照）

●ゲーム・モードを決め（✚ボタン➡Ⓐボタン）、BGMを選びます。（✚ボタン➡Ⓐボタン）。

BGMを決定すると、自動的にゲーム画面に切り換わりますので、キャンセル（Ⓑボタン）は効きません。

●ゲーム・モードの説明

- 1PLAY・9-BALL ➡7ページ
- 1PLAY・POCKET➡8ページ
- 2PLAY・9-BALL ➡14ページ
- 2PLAY・POCKET➡15ページ

ゲームの進め方

《1PLAY・9-BALL》

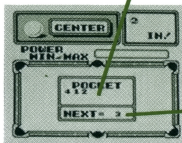
9ボールとは、1番から9番までの球を使い、早く9番の球(9ボール)を落とすことを競うゲームです。ただし、ショットは的球の中の最小ナンバーの球に最初に当てなければいけません。

●ファール、スクラッチ➡フリーボール

ファール(最小ナンバーの球に当てられなかった時)、スクラッチ(手球がポケットに落ちたり、テーブル外に飛び出した時)を犯した場合にはフリーボールとなります。

手球を好きな場所に置き直し(✚➡Ⓐボタン)、プレイをつづけてください。

●画面の説明

スタートボタンを押すと、途中経過画面に切り換わります。

《1PLAY・9-BALL》モードには、得点、持ち球などはありませんので、トレーニング・モードとしても好適です。

《1PLAY・POCKET-GAME》

"CLUB CHAMP"から、"CITY"、"STATE"、"WORLD CHAMP" を目指す、腕自慢のハスラーにピッタリのゲームです。

4段階のそれぞれのクラスには、"CHAMP" としての資格（得点、他）が設定されています。持ち球がなくならないうちに的球をすべて落とせばステージ・クリア！

さあ！ "WORLD CHAMP"を目指して、どんどんチャレンジしてください。

● "CHAMP" の資格

各クラスに設定されている得点を、1ステージでクリアすること、また、《STATE CHAMP》以上になるためには、トリック・ステージもクリアすることが条件です。

●《GAME OVER》

持ち球がなくならないうちにステージをクリアできれば、たとえ"CHAMP"になれなくても"CLASS MASTER" として再チャレンジできます。もちろん、持ち球がなくなってしまったら《GAME OVER》です。

CONTINUE

"クヤシイからもう一度"、"ナニがナンでも世界チャンピオン" という人のためには《CONTINUE》。ボタン操作を間違えないでください。(セレクト➡スタートボタン)

●《CLASS CHAMP》の条件

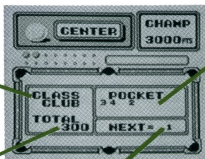
CLUB CLASS	：3,000点
CITY CLASS	：4,000点＋TRICK STAGE
STATE CLASS	：5,000点＋TRICK STAGE
WORLD CLASS	：7,000点＋TRICK STAGE

●得点の計算方法

的球ひとつ落とすと………… 100点
連続して落とすと…………… 500点
すべて連続で落とすと………… 2倍
番号順に落とすと…………… 500点
すべて番号順に落とすと……… 2倍
その他のボーナス…………???

●画面の説明

スタートボタンを押すと、途中経過画面に切り換わります。

現在のクラス

ポケットに入れた的球（空間はミスショット）

クラス内での合計点

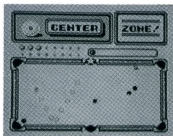
次に落とせば点が高くなる….!?

持ち球

画面に表示されている持ち球は、１個で２ショット分です。

ミスショット（的球を１つも落とせない）で半個減り（小さくなる)、手球をスクラッチ（ポケットに落とす）すると１個減ります。

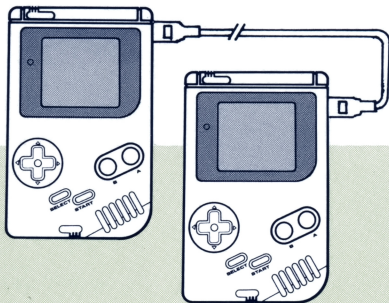
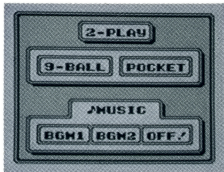
CHANCE!!

「サイドポケット」には得点をアップさせてくれたり、持ち球を増やしてくれたりしてくれる仕掛けがアチコチに！

なかでも最初の頃に出現する“ZONE HOLE”には思い切って…!!

対戦型ゲームの遊び方

ゲームを始める前に

「サイドポケット」は専用ケーブルでつなぐことで、2人の対戦ビリヤード・ゲームが楽しめます。
それには次の用意が必要です。

- ●ゲームボーイ本体……………………………………2台
- ●「サイドポケット」カートリッジ………………2個
- ●専用通信ケーブル……………………………………1本

ゲームを始める準備

①：専用通信ケーブルで2台のゲームボーイ本体を正しく接続し、カートリッジをそれぞれの本体に正しくセットしてください。

②：①が確認できたら両方の本体の電源スイッチをON。2台の本体にタイトル画面が表示されていることを確認し、どちらかが《2PLAY》を選択、決定してください（セレクト➡スタートボタン)。

> ゲーム・モードを選ぶ時は、《タイトル画面時に《2PLAY》を決定したプレイヤーが実行してください。

③：その後の操作は14ページ以降をご覧ください。

注意

ゲームの途中でケーブルを抜いたり、差し直したりすると、ゲームが作動しなくなります。
絶対に行わないでください。

《2PLAY・9-BALL》

基本的なルールは、1PLAYの場合と同じですが、ファール、スクラッチなどを犯すと、相手のショットになります。つまり、ミスショットによって順番が交代することになるのです。

●ゲームの進め方

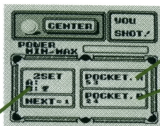
①セット数の設定

対戦型の9ボールはセット・マッチ形式で勝敗を決めます。《3セット・5セット・7セット》の中からセット数を決めてください。(✚➡Ⓐボタン)

②バンキング

ゲーム・スタートの前に、先攻・後攻を決めるために"バンキング"を行います。(自分の球は画面の下側です。)左側のクッションに向かってショットをし(Ⓐボタン)、反射して戻ってきた球が、右側のクッションに近いプレイヤーが先攻です。

●画面の説明

スタートボタンを押すと、途中経過画面に切り換わります。

自分の落とした球

相手の落とした球

現在のセットカウント(A:自分、B:相手)

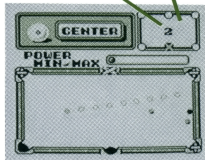
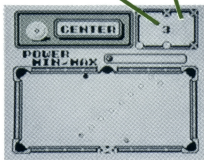
《2PLAY・POCKET−GAME》

1PLAYの場合と違い、持ち球、得点は関係ありません。

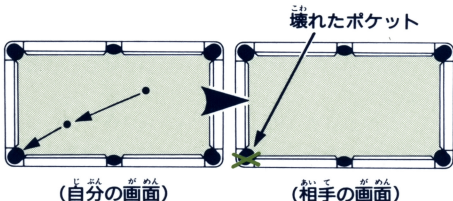
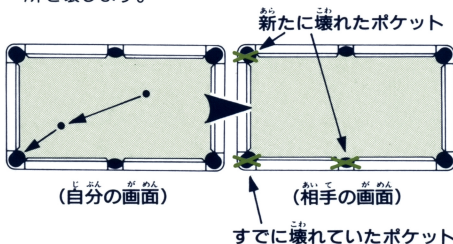
2人がそれぞれ自分のテーブル（画面）でプレイを進め、いかに早く相手側のポケットを壊すか、もしくは、自分の的球をすべてポケットに落とすか、を競うゲームです。

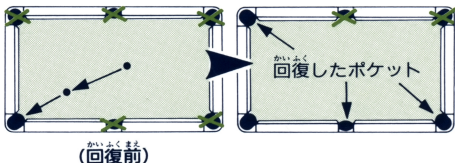
セット数を決め、お互いのハンディキャップを設定し終えたら（✚ボタン➡Ⓐボタン）、ゲーム開始です。

●画面の説明

スタートボタンを押すと、途中経過画面に切り換わります。

（自分の画面）　（相手の画面）

●相手のポケットの壊し方

①的球を落とした場所と、同じ場所の相手のポケットがまだ壊れていない時は、そのポケットを壊します。

②的球を落とした場所と、同じ場所の相手のポケットが既に壊れていた時は、そのポケットの両側の２ヵ所を壊します。

●ポケットの回復のしかた

壊れたポケットは、的球を落とすことで回復できます。ポケットの回復のしかたは、的球を落としたポケットの縦1ヵ所と横2ヵ所の合計3ヵ所が回復します。

注意1

壊れたポケットに落ちた的球はミスポケットとなり、テーブル上に戻されます。

注意2

ポケットの破壊と回復は、球が止まってから行われます。

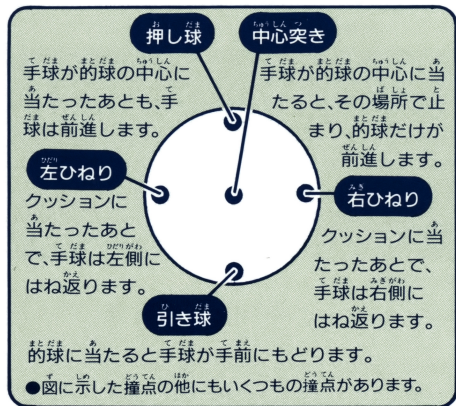
その他のルール

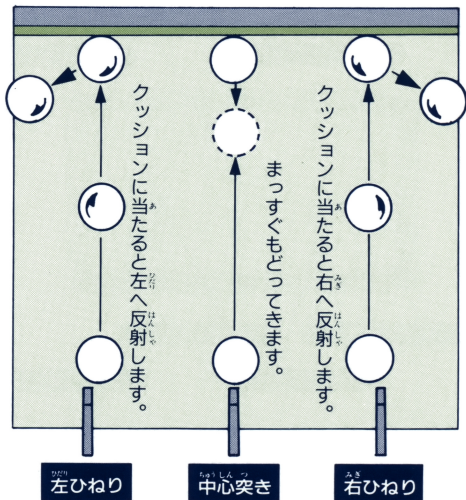
- 的球はナンバーに関係なくポケットに落とすことができます。
- 手球が的球に当たらなかった場合は、ミスショットとなり、ショット前の位置に戻されます。

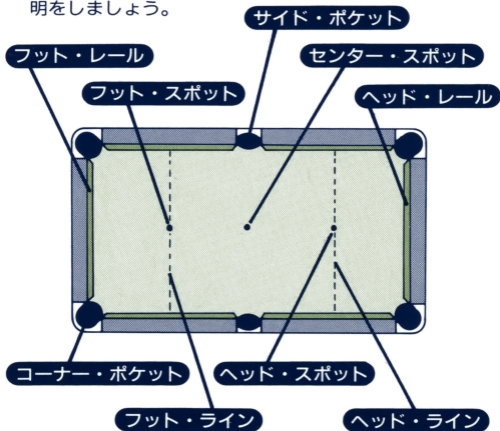
ビリヤード入門

●球の撞き方

ビリヤードゲームを楽しむためには、基本テクニックをしっかりと覚えることが必要です。ゲームに入る前に、撞点（手球＝自分の撞く球のポイント）と手球がクッションに当たり、どのように変化するのかを頭に入れてください。

■手球の撞点（Ⓑボタン✚ボタンで選択）

●クッションの使い方

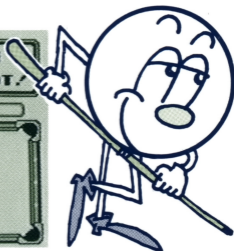
クッションに当たってからの反射角度は、撞点のちがいだけではなく、パワーのちがいによっても変わってきます。繰り返しプレイすることで、感覚を身につけてください。

ビリヤード入門

テクニックを覚えるだけが基本ではありません。ゲームの舞台ともなる、ポケット・テーブルについての説明をしましょう。

※ポケットゲームでファールショットをすると、手球はヘッド・スポットに、ポケットに落ちた的球はフット・スポットにもどされます。

●超絶技巧“マッセ”

球の撞き方にも、押し球、引き球、ひねり球、といろいろな撞き方があることを理解してもらえたことと思います。

でも、9ボールなどで、どうしても的球に当たりそうもない、と首をかしげたり、絶望的になったりすることもあるでしょう。

そこで最後に、超絶技巧“マッセ”をご紹介しましょう。

“押し球”を選ぶ要領で、Ⓑボタンを押しながら✚ボタンをさらに上に入れてください。“マッセ1〜3”まで、全部で7種類の撞点が選べます。

でも、球がテーブルから飛び出すことのないように、繰り返し試すことで、感覚を身につけてください。

使用上の注意

- 長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。
- 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また、絶対に分解したりしないでください。
- 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。また電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
- 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。

未来を創造する、電子技術の
DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区上荻2－31－12
TEL. 03－398－5317・5425